

Sommaire.

Sommaire.....	1
Liste des coûts des combattants individuels.....	2
Liste des coûts des Champions.....	3
Informations sur la guilde des Orfèvres.....	4
Profils détaillés des troupiers.....	5
Profils détaillés des Champions guerriers.....	7
Profils détaillés des Magiciens.....	9
Profils détaillés des Fidèles.....	11
Profils détaillés des Seigneurs des batailles.....	12
Liste des miracles du culte de Désir.....	13
Suivi des modifications.....	14

© 2017, éditions Sans-Détour. Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Stellar Licencing & Consulting Limited. Tous droits réservés

Liste des coûts des combattants individuels.

Agitateur : 29PA.
Arbalétrier : 16PA.
Assassin : 40PA.
Automate : 27PA.
Courtisane : 27PA.
Croque-mort (G) : 27PA.
Croque-mort (H) : 30PA.
Cuirassé knox : 105PA.
Garde des orfèvres : 31PA.
Homme de main : 12PA.
Incorruptible : 39PA.
Milicien vétéran : 15PA.
Nomade : 31PA.
Porteur d'armes : 12PA.
Sentinelle : 8PA.
Sergent (B) : 24PA.



Liste des coûts des Champions.

Agyar : 86PA.
Darhevan : 108PA.
Den Azhir : 386PA.
Jelhan : 66PA.
Kaëliss (I) : 49PA.
Kaëliss (II) : 62PA.
Kalderh : 72PA.
Lineth : 63PA.
Lykai : 77PA.
Rhodox : 72PA.
Saphyr : 63PA.



Informations sur la guilde des Orfèvres.

Les Éléments de prédilection des magiciens de la guilde des Orfèvres est la **Terre**.

L'Élément interdit aux magiciens de la guilde des Orfèvres est le **Feu**.

La guilde des Orfèvres est considérée comme une **faction** de la cité-franche de Cadwallon. Les combattants de toutes les factions appartiennent à l'armée de Cadwallon & sont donc à tout point de vue des combattants du même peuple.

Si vous jouez une armée de la guilde des Orfèvres, celle-ci est la **faction majeure** de l'armée, il vous est possible de choisir une unique **faction mineure** pour l'accompagner.

Si un combattant appartient aux 2 factions, alors il n'est possible de le recruter qu'au sein de la guilde des Orfèvres, en aucun cas il ne peut être recruté au sein de la faction mineure.

Les Champions issus de la faction mineure sont interdits.

Si la faction mineure choisie entretient des relations amicales avec la guilde des Orfèvres, alors il est possible de recruter jusqu'à 40% de l'armée (en Valeur stratégique) au sein de la faction mineure (les champions étant interdits). Liste des factions entretenant des relations amicales avec la guilde des Orfèvres :

- Guilde des Architectes.
- Guilde des Cartomanciens.
- Guilde des Lames.
- Milice.

Si la faction mineure choisie entretient des relations hostiles avec la guilde des Orfèvres, alors il est possible de recruter jusqu'à 20% de l'armée (en Valeur stratégique) au sein de la faction mineure (les champions étant interdits). Liste des factions entretenant des relations hostiles avec la guilde des Orfèvres :

- Fief Ogrokh.
- Guilde des Nochers.
- Guilde des Usuriers.
- Guilde des Voleurs.

Si vous jouez une armée issue d'une autre faction majeure, la guilde des Orfèvres peut être choisie pour être l'unique faction mineure de cette armée.

Liste des combattants dotés de la compétence « Alliance/Orfèvres » :

- Chasseur hurlant, 22PA, Wolfen.
- Prédateur hurlant, 67PA, Wolfen.
- Repenti grand croc, 32PA, Wolfen.
- Vestale hurlante, 38PA, Wolfen.

Liste des combattants dotés de la compétence « Alliance/Cadwallon » :

- Alyena, 64PA, Neutre.
- Erhÿl, 54PA & scarabée-genèse, 8PA, Daïkinee.
- Yshaëlle, 68PA, Neutre.

Profils détaillés des troupiers.

Agitateur.

10 - 2 - 4/6 - 4/5 - 4/3

Brutal, Cri de guerre/6, Dur à cuire, Feinte.

Spécial/3 de Cadwallon. Taille moyenne.

Agitateur des rues.

29 PA

Agitateur des rues.

Tout combattant ami de Cadwallon situé à 10cm ou moins d'un agitateur bénéficie des compétences

« Cri de guerre/6 » et « Feinte ».

Arbalétrier, milicien.

10 - 2 - 2/5 - 3/5 - 3/2

TIR=3 ; Arbalète : FOR6, 15/30/45.

Brutal.

Régulier/3 de Cadwallon. Taille moyenne.

16 PA

Assassin.

10 - 4 - 5/7 - 4/4 - 5/2

TIR=3 ; Arbalète de poing : FOR5, 10/20/40.

Brutal, Assassin, Bravoure, Résolution/2.

Spécial/2 de Cadwallon. Taille moyenne.

Assassin accompli.

40 PA

Assassin accompli.

Les assassins cadwës peuvent utiliser la compétence « Assassin » après avoir chargé ou engagé un combattant ennemi lors de la phase d'Activation.

Automate.

10 - 2 - 4/8 - 4/8 - -/-

Brutal, Construct, Prévisible.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique)

Spécial/3 de Cadwallon. Taille moyenne.

Automate vacillant.

27 PA

Automate vacillant.

Lors de son activation, l'automate peut choisir l'une des options suivantes jusqu'à la fin du tour :

- « Enchaînement/1 » et « Éphémère/6 ».
- « Éphémère/5 » et « Tueur né ».
- « Concentration/2 (ATT, DEF) », « Éphémère/4 » et « Tueur né ».

Cuirassé knox.

12,5 - 2 - 4/10 - 4/13 - -/-

7 PS ; poids = 5.

TIR=3 ; Canon à vapeur : FOR6, 25/50/75. Artillerie légère perforante.

Chaudière.

Bond, Charge bestiale, Construct,

Désengagement/4, Dur à cuire, Fauchage/5,

Harcèlement, Inébranlable, Poids/5, Structure/7, Tir supplémentaire/2, Transport/4.

Machine de guerre/1 de Cadwallon. Grande taille.

105 PA

Garde des orfèvres.

10 - 2 - 3/6 - 3/9 - 5/3

Brutal, Inébranlable.

Vétéran/2 de Cadwallon. Taille moyenne.

Garde du corps.

31 PA

Garde du corps.

Le garde bénéficie des compétences « Acharné » et « Immunité/Peur » s'il se trouve à 10cm des Champions suivants :

- Darehvan.
- Lineth.
- N'importe quel Champion affilié à la guilde des Orfèvres.

Homme de main.

10 - 3 - 4/5 - 3/5 - 4/2

Brute épaisse, Mercenaire.

Régulier/3 de Cadwallon. Taille moyenne.

12 PA

Incorruptible.

10 - 3 - 5/6 - 4/8 - -/-

Chaudière, Mécanisme à vapeur/MOU, FOR.

Bond, Conscience, Construct.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique)

Spécial/2 de Cadwallon. Taille moyenne.

Protection rapprochée.

39 PA

Protection rapprochée.

Si un incorruptible charge un combattant ennemi situé à 10cm ou moins d'un Champion ou d'un cuirassé Knox ami, il bénéficie de la compétence « Assassin » contre ce combattant.

Milicien vétérán, milicien.

10 - 2 - 3/6 - 3/5 - 3/3

Brutal, Cri de guerre/6.

Vétéran/3 de Cadwallon. Taille moyenne.

15 PA

Nomade.

15 - 4 - 5/7 - 4/5 - -5/3

Mercenaire, Tueur né.

Régulier/2 de Cadwallon. Grande taille.

31 PA

Porteur d'armes.

10 - 2 - 1/2 - 2/2 - 2/3

Asservi/Champion de Cadwallon, Conscience.

Irrégulier/3 de Cadwallon. Petite taille.

Serviteur insignifiant.

12 PA

Serviteur insignifiant.

Un unique porteur d'armes peut être recruté pour chaque Champion de Cadwallon.

Tant qu'ils se trouvent à 10cm (ou moins) l'un de l'autre, le Champion et son porteur d'armes partagent leurs lignes de vue, uniquement pour les actions de Charge.

Sentinelle, milicien.

15 - 3 - 4/6 - 4/8 - -5/3

Brutal, Coup de maître/0, Paria, Possédé.

Spécial/2 de Cadwallon. Taille moyenne.

32 PA

Sergent (B), milicien.

10 - 3 - 4/6 - 3/6 - 4/3

Brutal, Bravoure, Cri de guerre/6, Vivacité.

Spécial/3 de Cadwallon. Taille moyenne.

Sergent cadwë.

24 PA

Sergent cadwë.

La carte de chaque sergent cadwë peut représenter le sergent lui-même et deux autres troupiers parmi les combattants ci-dessous.

Attention, un sergent ne peut prendre sur sa carte que des combattants recrutés dans la même faction que lui.

- Agitateur.
- Arbalétrier.
- Automate.
- Maître-chien.
- Milicien.
- Milicien nain.
- Milicien orque.
- Milicien vétérán.
- Sentinelle.



Profils détaillés des Champions guerriers.

Agyar, l'inflexible, chef de meute.

15 - 5 - 6/10 - 6/11 - -8/4

Tueur né, Autorité, Paria.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion spécial de Cadwallon/Wolfen. Grande taille.

86 PA

Cuirasse de Kernys (7).

Le porteur gagne les compétences

« Immunité/Toxique » et « Parade ».

Réservé à Agyar.

Jehlan.

10 - 4 - 5/8 - 4/7 - 5/5

Mutagène/2, Brute épaisse, Endurance, Fine lame, Inébranlable, Instinct de survie/6.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion spécial de Cadwallon/Dirz. Taille moyenne.

66 PA

Kaëliss (I), le silencieux.

12,5 - 5 - 4/3 - 4/4 - 6/4

TIR=5 ; Arc : FOR4, 20/40/60.

Éclaireur, Feinte, Fléau/Tireur, Paria.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion régulier de Cadwallon/Daïkinee/Wolfen.

Taille moyenne.

49 PA

Kaëliss (II), la voix des parias.

12,5 - 5 - 5/4 - 4/5 - 7/4

TIR=5 ; Arc : FOR4, 20/40/60.

Arme de la Lune.

Éclaireur, Feinte, Fléau/Tireur, Paria, Tir Instinctif.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Ruée.

Champion régulier de Cadwallon/Daïkinee/Wolfen.

Taille moyenne.

62 PA

Ruée.

Cette capacité s'utilise à l'activation de Kaëliss et s'applique jusqu'à la fin du tour, il gagne alors MOU+2,5 et TIR -1. Cet échange n'est possible qu'une fois par tour.

Kaldern.

10 - 4 - 5/8 - 5/8 - 7/4

Bravoure, Brutal, Commandement/10, Contre-attaque, Coup de maître/2, Esquive, Instinct de survie/6.

(Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2)

Champion spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

72 PA

Lineth, agitateur.

10 - 4 - 4/7 - 4/7 - 6/5

Brutal, Cri de guerre/7, Dur à cuire, Feinte, Instinct de survie/6.

(Artefact/2, Enchaînement/2, Contre-attaque, Coup de maître/0)

Champion spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Agitateur des rues.

Némésis cachée.

63 PA

Agitateur des rues.

Tout combattant ami de Cadwallon situé à 10cm ou moins d'un agitateur bénéficie des compétences « Cri de guerre/6 » et « Feinte ».

Némésis cachée.

Si Lineth est présent sur la table de jeu, Darehvan bénéficie de la compétence « Prévisible ».

Au début de la phase de Corps-à-corps, avant le choix du premier combat, Lineth peut immédiatement inverser sa position avec celle de tout combattant de la Milice ou de tout garde des orfèvres à 10cm ou moins (uniquement si les socles peuvent être manipulés sans bouger d'autre figurine ni rompre de contact).

Lykaï, l'affranchi.

15 - 5 - 4/7 - 4/6 - -6/3

TIR=3 ; Mousquet : FOR9, 25/50/100.

Tueur né, Conscience, Harcèlement, Paria.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion spécial de Cadwallon/Wolfen. Grande taille.

77 PA

Mousquet du loup (5).

Le porteur gagne un tir supplémentaire (maximum = 2) à chaque fois qu'il inflige un Tué net (directement ou par accumulation de blessure) avec un tir.

Réservé à Lykaï.

Rhodox.

12,5 - 3 - 6/10 - 4/8 - -7/1

Chaudière, Turbine à vapeur/INI.

Tueur né, Pugnacité.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,

Enchaînement/2)

Champion irrégulier de Cadwallon. Grande taille.

72 PA

I.M.M.A.R.C. 01 (8).

Tant que sa chaudière est intacte, le porteur

gagne un Propulseur à vapeur/MOU et la

compétence « Bond ».

Réservé à Rhodox.



Profils détaillés des Magiciens.

Croque-mort (G).

10 - 2 - 2/5 - 2/7 - 5/3

POU=3

Guerrier-mage, Immunité/Peur, Insensible/5.

Initié de la Terre.

(Contre-attaque)

Initié/3 de Cadwallon. Taille moyenne.

Décès assuré.

27 PA

Croque-mort (H).

10 - 2 - 2/5 - 2/7 - 5/3

POU=3

Guerrier-mage, Immunité/Peur.

Initié de la Terre.

(Contre-attaque)

Initié/3 de Cadwallon. Taille moyenne.

Bannière des morts.

Décès assuré.

30 PA

Bannière des morts.

Tout combattant ami à 15cm ou moins du porteur bénéficie de la compétence « Bravoure ».

Décès assuré.

Les ennemis situés même à 10cm ou moins d'un croque-mort cadwë sont soumis aux effets suivants :

- Ils ne bénéficient plus de la compétence « Acharné ».
- Ils sont retirés du jeu s'ils sont éliminés (ils ne peuvent revenir d'aucune manière, hormis par le biais de la compétence « Renfort »).

Ces capacités sont sans effet si le croque-mort est en déroute.

Étreinte de la mandragore.

Terre=3

Voie : Réservé aux croque-morts

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : 10cm

Aire d'effet : un combattant ennemi

Durée : jusqu'à la fin du tour

La cible gagne MOU=0.

Ce sort est sans effet si la cible n'est pas au palier 0.

Darehvan.

7,5 - 1 - 3/6 - 4/7 - 7/7

POU=6

Commandement/15, Dur à cuire, Fléau/Construct, Mutagène/-1, Possédé.

Adeptes de la Terre, de la Lumière & des Ténébres/Forge, Chtonienne, Chronomancie, Technomancie.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)

Champion adepte de Cadwallon. Petite taille.

Maître horloger.

108PA

Maître horloger.

Darehvan peut utiliser la ligne de vue de tout combattant ami doté de la compétence

« Construct » à 15cm & réciproquement. Cela implique que tout combattant ami doté de la compétence « Construct » à 15cm de Darehvan peut utiliser la ligne de vue d'un autre combattant ami doté de la compétence « Construct » à 15cm de Darehvan.

Darehvan peut être équipé d'une (& d'une seule) Poupée (normalement réservées aux combattants de Mid-Nor) en s'acquittant du coût normal+5PA. Si Lineth est présent sur la table de jeu, Darehvan gagne la compétence « Prévisible » jusqu'à ce que l'un des 2 soit retiré de la partie.

Conscience des rouages.

Neutre=1

Voie : réservé à Darehvan

Fréquence=Illimité

Difficulté=8

Portée : 25cm

Aire d'effet : un combattant ami doté de la compétence « Construct »

Durée : jusqu'à la fin du tour

Le lanceur peut tenter de lancer un sortilège (et un seul, dont la portée n'est pas Personnel) comme s'il se trouvait à l'emplacement de la cible, tant que cette dernière reste à 25cm de lui.

Épée alchimique de contrebande (12).

Le porteur peut déclarer l'utilisation de cet artefact au moment de jeter son dé de Mutagène. Le dé n'est pas lancé. A la place, le porteur gagne FOR+1d3 et RES+1d3, le dé est à relancer à chaque utilisation de la caractéristique.

S'il utilise l'artefact, le porteur gagne alors les compétences « Guerrier-mage », « Contre-attaque », « Enchaînement/2 » et « Coup de maître/0 » mais perd la compétence « Maîtrise des arcanes » jusqu'à la fin du tour.

Réservé à Darehvan.

Saphyr, solitaire.

15 - 5 - 5/8 - 4/7 - -7/3

POU=3

Tueur né, Dur à cuire, Guerrier-mage, Paria. Initié de l'Eau/Lamentations.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion initié de Cadwallon/Wolfen. Grande taille.

Isolé de la meute.

63 PA

Isolé de la meute.

Lors de la phase d'Entretien, la réserve maximale de Mana d'un solitaire est augmentée de +1 pour chaque solitaire ami présent à 15cm ou moins.

Ascendance des astres.

Eau=X

Voie : Réservé à Saphyr

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur gagne X points de Mutagène/1.

Si l'Incantation est un échec, il doit immédiatement retrancher ces X points de Mutagène/1 à ses caractéristiques.

Orfraie (5).

Le porteur gagne la compétence « Artefact/1 ».

Le porteur double la limite de sorts autorisée par son rang, si tous ses sorts sont choisis dans la voie des Lamentations et parmi ses sorts réservés.

Réservé à Saphyr.

Profils détaillés des Fidèles.

Courtisane.

10 - 4 - 2/3 - 4/3 - 5/4

FOI=1/1/1

Réflexes, Fidèle de Désir/10.

Dévôt/3 de Cadwallon. Taille moyenne.

27 PA



Profils détaillés des Seigneurs des batailles.

Den Azhir, duc de Cadwallon.

10 - 11 - 12/9 - 12/10 - 10/10

Brutal, Aguerri, Autorité, Bretteur, Chance, Commandement/25, Enchaînement/5, Feinte, Inébranlable, Insensible/4, Parade.

(Artefact/3, Contre-attaque, Coup de maître/0).

Champion légende vivante de Cadwallon. Taille moyenne.

386 PA

Sceptre de Vanius (50).

Le porteur gagne les compétences « Fléau/Mort-vivant », « Immunité/Peur » et « Tueur né ».

Réservé à Den Azhir.



Liste des miracles du culte de Désir.

Combattants ayant accès au culte de Désir :

- **Courtisane**, dévot (10), FOI=1/1/1.

Ami des faves.

1/1/0 ; Culte : Désir ; Ferveur=2.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Régénération/5 ».

Frappe-douleur.

0/1/1 ; Culte : Désir ; Ferveur=2.

Difficulté=10-FOR de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Féroce ».

Ce miracle s'estompe à la fin du tour. Le fidèle peut cependant le maintenir un tour supplémentaire en dépensant 1 FT lors de la phase d'entretien.

Justice de la Destinée.

1/1/0 ; Culte : Désir ; Ferveur=2.

Difficulté= RES de la cible ; Portée : Illimitée ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce miracle prend pour cible un Construct, un Immortel ou un Mort-vivant. La cible gagne la compétence « Éphémère/4 ».

Ce miracle est sans effet sur les Champions.

Souffrance extatique.

0/1/1 ; Culte : Désir ; Ferveur=2.

Difficulté=Spécial ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La difficulté de ce miracle est égale à 8, moins le nombre de crans de Blessures perdus par la cible. Si l'appel est réussi, le niveau de Blessures de cette dernière s'aggrave d'un cran.

Un combattant Acharné en Blessure critique ou Tué net est immédiatement retiré du champ de bataille s'il est affecté par ce miracle.

Suivi des modifications.

Cette section est destinée à recenser les modifications apportées à ce document, dans l'ordre rétro-chronologique (les plus récentes en haut & les plus anciennes en bas).

Attention, ce travail n'ayant été entamé qu'en avril 2020, les modifications plus anciennes ne seront pas répertoriées dans ce suivi.

Léger détail : au fur & à mesure que ce livre d'armée est modifié, la pagination évolue de temps à autre. Nous ne prendrons pas le temps de corriger la pagination dans ce listing de suivi, donc il sera tout à fait possible qu'une modification listée en page 13 lorsqu'elle a eût lieu, par exemple en juillet 2020, se retrouve quelques trimestres plus tard en page 14, par exemple à partir de novembre 2023, voire même qu'elle arrive en page 15 d'ici 2029. Cela ne devrait pas trop vous affecter, je l'espère.

2020/04/04 ; page 14 : création de la section '**Suivi des modifications**'.

2020/18/03 : 2020/03/21 ; création du livre d'armée.

